fel2fram
Jeu 27 Déc 2012 - 12:03

Titre qui fait hausser les sourcils : check

Bon, la zone tricks a l'air en plein développement, donc j'apporte ma petite pierre à l'édifice. N'hésitez pas à me demander des illustrations s'il y a des endroits où j'explique encore moins bien que d'habitude. Dites moi aussi à quel endroit vous avez la flemme de lire parce que ça a l'air trop relou.

Dans ce post je ne traiterai que des tricks "simples", c'est-à-dire toujours en palm up, qui ne changent jamais de sens, sans slot ou impulsion farfelus. Bien sûr, on peut faire des trucs très complexes avec ça (kicou kirgo) mais l'avantage est que c'est toujours plus simple à breaker.

Voici les seuls tricks que j'utiliserai :

- Continuous Charge x∞ (j'explique le x∞ après)
- Continuous Charge reverse x∞.
- Continuous Tipped charge x∞
- Continuous tipped charge normal x∞. Je parle ici de la partie de la tipped charge qui va dans le sens du pass. Bien sûr, c'est physiquement impossible d'aller dans un seul sens infiniment longtemps, mais on peut supposer que l'on a les doigts suffisamment souples pour faire un infinituple fingercrossing.
- Continuous Tipped charge reverse x∞
- Fingerswitch.

Par ailleurs, voici ma définition d'un hybrid :
1) Un trick hybridé est le plus long possible.
Ce qui est plutôt logique, sinon shadow 45.0 ~ bust et shadow 1.5 ~ bust seraient identiques.
2) lorsqu'il est en continuous x∞, un trick hybridé ne fait jamais plus d'une période, sinon on aurait des hybrids infiniment longs.
Dans mes breaks, soit j'hybriderai la charge entre deux tricks, ce qui fait qu'elle ne fera jamais plus d'un tour, soit je la mettrai au début et à la fin, où je laisse le choix à celui qui fait le trick de faire autant de tours qu'il veut (si c'est pas gentil, ça). Si j'ai marqué x∞, c'est juste parce que je veux que la charge n'ait pas de position de départ ou d'arrivée.

(Pour tous les continuous sus-cités, je me contenterai d'écrire « charge » au lieu de « continuous charge x∞ »)

Les notations qui vont suivre supposeront que les doigts sont tendus au maximum. C'est vraiment contre-intuitif, mais il faut imaginer que le sens du pass normal n'est ni celui de la charge, ni celui de la charge rev : il est celui de la tipped chrage normal, qui est entre les deux. On fait généralement l'amalgame entre le sens du pass et celui de la charge parce que l'être humain plie naturellement ses doigts.

Aussi, j'éviterai de parler de "nombre de tours". En effet, monde bassement matériel oblige, un nombre de tours ne sera jamais exact. Et pourtant, on ne pourra jamais confondre un thumbspin 1.5 et un thumbspin 2.0. Pour rester correct, mieux veut dire "thumbspin rattrapé à la deuxième occasion" ou "thumbspin rattrapé à la troisième occasion".

Enfin, j'établis un ordre entre les doigts. Malgré les apparences, le pinky est supérieur à tous les

autres doigts, et 4 > 3 > 2 > 1 > T.

Récemment, j'ai fait joujou en cherchant un breakdown général pour chaque trick. Par exemple :

Sonic CD-AB :
Charge CD ~> Switch CD-AC.D-AD >~ Charge AD ~> Switch AD-A.BD-AB >~ Charge AB

J'ai testé sur pas mal de sonics différents, et ça marche toujours quand D > C >= B > A (C pouvant être égal à B quand ça tourne autour d'un seul doigt, comme dans le sonic de base). Cependant, cela ne marche plus quand on prend des moonwalk sonic (sonic 12-34 donne un double inverse warped sonic, ce qui n'a vraiment rien à voir).

Moonwalk Sonic AB-CD (D > C >= B > A) :
Charge AB ~> Switch AB-A.BD-AD >~ Charge AD ~> Switch AD-AC.D-CD >~ Charge CD

Pass montant CD-AB (D > C >= B > A) :
Tipped charge normal CD ~> Switch CD-BC.DA-AB >~ Tipped charge normal AB

Pass descendant AB-CD (D > C >= B > A) :
Tipped charge normal AB ~> Switch AB-AD.CB-CD >~ Tipped charge normal CD

Twisted sonic montant CD-AB (D > C >= B > A) :
Charge CD ~> Switch CD-CB.AD-AB >~ Charge BA

Flush sonic BC-(AD)-BC (D > C > B > A) :
Charge BC ~> Switch BC-BA.CD-AD >~ Charge AD ~> Switch AD-AC.DB-BC >~ Charge BC.

Après, j'ai essayé de breaker les arounds en imaginant que ce sont deux pass reverse. Par exemple, Le middlearound ressemble grossièrement à un Pass rev 23-12-23. Il y ressemblerait tout à fait si l'index était invisible : je vais donc utiliser la notation du doigt invisible "*". Pour le visualiser, je m'aide souvent d'un doigt de l'autre main. On obtient :
A-Around AB (B > A) :
Pass reverse AB-A.*B-A*-A.B*-AB

Mais il y a un problème : comme * n'est pas très consistant, on peut respecter le break en ne faisant qu'une infime portion de tour, en faisant passer B par-dessus * dès le lancement de l'around.
Pourtant, on ne peut pas confondre visuellement un Indexaround 0.0 (rattrapé à la première occasion) et un Indexaround 1.0 (rattrapé à la deuxième occasion) : il est donc sûrement possible d'écrire un break tel qu'il n'y ait pas de confusion possible. J'ai donc comparé ce trick avec deux pass bien réels, et je me suis aperçu qu'on ne pouvait pas tricher dans ce cas là à moins de faire un fingercrossing (or, ma notation des slots nécessite une précision quand il y a un fingercrossing, sinon ça fait n'importe quoi). Il faut donc ajouter comme condition que * est inférieur aux deux autres doigts.

Pour généraliser, j'ai cherché à démontrer qu'un seul trick est possible si les doigts sont ordonnés et que les fingercrossings sont interdits :

Tout d'abord il faut prouver que pour tout slot, il n'existe qu'une seule configuration sans

fingercrossing.

Considérons un slot qui utilise tous les doigts de la main (cas le plus général). L'absence de fingercrossing implique forcément qu'en décalant un peu les doigts par rapport au mod et en se plaçant au bon endroit, on peut obtenir de droite à gauche : pouce, index, majeur, annulaire, auriculaire.
La réciproque n'est pas vraie : il est facile par exemple de croiser le pouce et l'index tout en les mettant à la bonne place.
Au niveau de ma notation, cela revient à avoir une partie décroissante et une partie croissante (ex : 3T.124 ou T34.21)

Une autre configuration sans fingercrossing s'obtiendrait donc en prenant un doigt sous le mod et en le passant par-dessus, ou inversement. Or, si le slot de base est T34.21, on obtient T4.321 ou T234.1 quand on fait changer les doigts de côté : de chaque côté du point, on n'aura jamais les mêmes doigts. A moins d'inverser totalement les doigts, mais cela donne 43T.12. (on verra plus tard que le slot est l'inverse de T34.21). Pour l'obtenir, on a inversé « T34 » et « 21 ». Le seul cas où cela donne le même slot est quand il n'y a qu'un doigt de chaque côté du point, mais dans ce cas il n'y a évidemment qu'une seule manière d'organiser les doigts.

On sait de plus que la charge / tipped charge qui permet d'atteindre ce slot est toujours la plus longue possible. On n'a donc qu'une seule manière de faire la charge.

Le switch est un trick qui n'a pas de durée et permet de passer d'un slot unique à un autre slot unique. On peut donc en conclure qu'il est aussi unique.

Conclusion : il n'y a toujours qu'une seule manière de réaliser un trick décrit avec des charges et des switchs, à condition de ne pas autoriser le fingercrossing.

Ensuite, j'ai cherché ce qu'il se passait lorsqu'on appliquait les modifiers : reverse, mirrored, inverse et moonwalk.

Définition visuelle de chacun de ces modifiers :

Reverse : rembobinage dans le temps
Mirrored : Le plus simple est de prendre le stylo avec la main opposée et de faire un trick qui ait exactement la même apparence qu'avec notre main habituelle. Plus formellement, le trick est exécuté en symétrique par rapport à un plan qui coupe la main en deux pile entre le doigt le plus fort et le doigt le plus faible concernés par le trick. Exemple : pour un sonic 23-12, le plan coupe 2. Pour un flush sonic 23-(14)-23, il se trouve entre 2 et 3.
Inverse : Le plus simple est de prendre le stylo avec la main opposée + avec une orientation de paume opposée, et de faire un trick qui ait exactement la même apparence qu'avec notre main habituelle. Plus formellement, le trick est exécuté en symétrique par rapport au plan qu'est la main.
Moonwalk : C'est un reverse dans le sens de charge d'un normal. Il faut donc prendre le reverse, puis reverser toutes les charges.

Critères d'égalité :

Un trick est égal à son reverse s'il est symétrique dans le temps (TA harmonic)

Un trick est égal à son mirrored s'il est toujours symétrique par rapport à son plan de mirrored, ce qui n'est jamais le cas avec tous les tricks que j'ai. Il faudrait que le mod reste toujours dans ce plan (wiper)

Un trick est égal à son inverse s'il est symétrique par rapport à la main, ce qui est possible en théorie mais n'a jamais été fait.

Un trick est égal à son moonwalk si il est égal à son reverse (sauf pour les charges) et si ses charges sont opposées à celles de son reverse

Un trick est égal à son moonwalk reverse si ses charges sont égales à leur reverse, donc s'il n'a pas de charge.

Un trick est égal à son mirrored reverse si il a une apparence symétrique au début et à la fin.

Un trick égal à son inverse mirrored ne fait pas grand chose

...

Définition des modifiers pour chaque trick élémentaire :

switch a-b-c rev = switch c-b-a

(charge) rev = charge rev

(charge rev) rev = charge

(tipped charge normal) rev = tipped charge rev

(tipped charge rev) rev = tipped charge normal

(tipped charge complète) rev = tipped charge complète (c'est le cas car elle est en cont x∞)

inverse charge = charge (cela semble contredire la règle des tricks égaux à leur inverse : en fait, on obtient une charge diamétralement opposée, ce qui revient au même en cont x∞)

inverse tipped charge normal = tipped charge reverse (quand l'avant du mod va vers la gauche, l'arrière va vers la droite)

inverse tipped charge reverse = tipped charge normal

inverse tipped charge = tipped charge (car continuous x∞)

inverse switch a-b = switch (inverse a)-(inverse b)

inverse du slot ABC.DEF = slot CBA.FED (faites n'importe quel slot et son inverse et vous verrez pourquoi)

mirrored switch a-b = switch (mirrored a)-(mirrored b)

mirrored charge AB = charge rev (mirrored AB)

mirrored du slot AB.CD = (mirrored B)(mirrored A).(mirrored D)(mirrored C) (jusqu'ici, cela ressemble étrangement à l'inverse)

mirrored du doigt A = tout dépend du trick que l'on mirror au début. Il utilise un certain nombre de doigts : il faut prendre tous les doigts de l'intervalle [doigtlepluspetit ; doigtleplusgrand], même ceux qui ne sont pas utilisés. Puis, il faut les échanger avec leur symétrique (deuxième doigt en partant de la gauche ↔ deuxième doigt en partant de la droite)

Moonwalk charge = charge (pour toute charge)

Moonwalk switch b-a = switch a-b

à noter que reverse(reverse(x)) = x, et cela pour tous les modifiers.

Puis, les règles d'assemblage :

(A > B >~ C) rev = C rev ~> B rev > A rev

inv (A > B >~ C) = inv A > inv B >~ inv C

mirrored (A > B >~ C) = mirrored A (sachant le trick total) > mirrored B (sachant le trick total) >~ mirrored C (sachant le trick total)

moonwalk (A > B >~ C) = moonwalk C ~> moonwalk B > moonwalk A

En conséquence, la marche à suivre pour transformer un enchaînement quelconque :

Reverse : on inverse l'ordre des tricks élémentaires, puis on les met en rev
inverse : pour chaque slot ABC.DEF, on prend CBA.FED
Mirrored : on met chaque slot en inverse, puis chaque doigt en mirrored (qui dépend de l'enchaînement total) et on reverse les charges
Moonwalk : on inverse l'ordre des tricks élémentaires et on reverse les fingerswitch, ou sinon on met le tout en reverse et on reverse les charges

exemple : pour obtenir inverse mirrored moonwalk « trick » reverse
moonwalk et reverse se simplifient, on n'a plus qu'à reverser les charges
mirrored et inverse se simplifient, on n'a plus qu'à prendre chaque doigt en mirrored et à reverser les charges
les deux nouveaux modifiers se simplifient, on n'a plus qu'à prendre chaque doigt en mirrored.

Par conséquent, le IMMR sonic CD-AB (qui peut se simplifier en inverse moonwalk puisque reverse = mirrored chez les sonics) est juste un sonic BA-DC. Ouf nan ?

Mais ça serait dommage de s'en arrêter là, alors qu'en assemblant des sonics avec des doigts invisibles, on peut obtenir d'autres tricks intéressants.
Par exemple, ceci :
inverse warped sonic reverse 12-T1 suivi d'un twisted sonic reverse T1-12, mais en remplaçant T par *.
ressemble beaucoup à un backaround (selon ma définition, m'ok?), en oubliant son impulsion fingerless.

On a donc :
A-Backaround AB (B > A > *) =
Charge rev AB ~> Switch AB-B*.A-A* ~> Charge rev A* >~ Switch A*-*B.A-AB >~ Charge rev AB

Son inverse est :
Charge rev AB ~> Switch AB-*B.A-A* ~> Charge rev A* >~ Switch A*-B*.A-AB >~ Charge rev AB

On pourrait penser que ce n'est qu'un indexaround entre deux charges rev...mais il ne faut pas oublier que le sens de l'indexaround N'EST PAS celui de la charge rev, pas plus que celui de la charge normal. On a donc bien ici un indexaround avec l'index tendu imprégné d'une charge rev, ce qui est donc un inverse back.

Pour ce qui est de l'indexaround :

Inverse A-around AB (B > A > *)
= Inverse (Pass reverse AB-A.*B-A*-A.B*-AB)
= Pass normal AB-A.B*-A*-A.*B-AB (car les pass reverse sont composés de tipped charges reverse, qui donnent des normal quand on les inverse)
Ce qui donne un indexaround reverse.

Conclusion : L'essence du penspinning, c'est l'existence du fingercrossing.
Ce qui est assez évident si on y réfléchit deux secondes : l'absence de fingercrossing signifierait qu'on serait tous des rayman, et que nos doigts seraient 5 saucisses volantes commandables par la

pensée. Dans ce cas là, il est évident que la notation en trois dimensions de hexbinmos serait la meilleure. Mais c'est justement cette contrainte qui donne tout cet attrait au 1p1h, et qui est diminuée en 2p1h ou 1p2h (même si on peut faire en sorte d'avoir des contraintes encore plus fortes, avec le hand-clasping par exemple)

Taeko
Jeu 27 Déc 2012 – 19:07

Tu ferais mieux de modérer plutôt que d'écrire des conneries.

Yaemgo
Jeu 27 Déc 2012 – 19:43

En gros tu as construit une baliste à neutron pour ouvrir un pot de yaourt.

fel2fram
Jeu 27 Déc 2012 - 21:08
Zeta a écrit:

> J'ai pas tout lu, mais genre tu peux résumer en répondant à cette question: à quoi ça sert?

à mathématiser le penspinning pour pouvoir me débarasser de l'espèce humaine ensuite.

Citation :

> En gros tu as construit une baliste à neutron pour ouvrir un pot de yaourt.

en attendant, j'ai ouvert plus de yaourts que toi <3

Fel2fram
Dim 30 Déc 2012 – 14:13

@NEPTUNE a écrit:

> Non mais pourquoi pas, mais bon une notation, c'est fait pour justement simplifier...

c'est pas vraiment une notation, c'est juste un empilement d'idées, d'où la longueur du truc.